

PROFIL

Diplômée du Master jeux et médias interactifs numériques de l'ENJMIN spécialité conception sonore en 2011, j'exerce depuis mon activité d'auteur-compositeur et de sound designer en freelance.

En tant que plasticienne, je crée des paysages sonores interactifs sous la forme d'installations audio en 3D.

COMPÉTENCES

Logiciels	Son: Pro Tools, Nuendo, Sound Forge, Reason. Moteurs audio: Wwise, Fmod. Image: Adobe Creative Suite Master Collection, Vegas.
Studio	Connaissance de l'équipement studio. Prise de son en studio et en environnement extérieur de type dynamique, statique et ambisonique.
Anglais	Courant.

EXPERIENCE

Postes (depuis 2011)	Auteur-Compositeur et Sound Designer de jeux vidéo en freelance: Clients: Neko Entertainment, Eko Software, Blue Frog Robotics, Hanakai Studio, Camera Lucida Productions, Beemov, Kinomap, Royal Cactus, Chocolapps.
(2016) (6 mois)	Sound designer chez Ubisoft à Montreuil.
Missions (2011-2015; 2016-2017)	Intervenante en sound design dans la Licence Professionnelle Level Design/Game Design , Paris 13.
(2017)	Intervenante en sound design à l' ISTS, ESRA , Paris.
(2012-2014)	Séminaire d'écriture sonore appliquée au film d'animation à Sup'Infograph, ESRA .
(2014)	Intervenante en sound design à l' ENJMIN (spécialité conception sonore), Angoulême.
(2014-2015; 2016-2017)	Intervenante en sound design à 3iS (Arts numériques), Élancourt, Paris.
(depuis 2016)	Intervenante en sound design chez Autograf (Master "Video Game Art"), Paris.
(2011-2014)	Interventions ponctuelles: ICAN , Paris.
2014 (3 mois)	Résidence d'artiste-chercheur au laboratoire Locus Sonus à Aix-en-Provence: création de <i>Mapping the Iceberg</i> , installation sonore interactive présentée au Symposium #8 et #9 .
2011 (6 mois)	Stage chez Neko Entertainment: Sound Designer d' <i>Alexandra Ledermann 3DS</i> et de <i>Cocoto Alien Brick Breaker</i> (Nintendo 3DS).
2010 (3 mois)	Stage au LIMSI-CNRS (Orsay): Sound Designer sur le projet NAVIG, recherche sonore sur un système d'aide à la navigation pour non-voyants.

FORMATION

2009-2011	Master jeux et médias interactifs numériques spécialité conception sonore ENJMIN (École Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques), Angoulême.
2009	Master Arts Visuels spécialité Art Sonore Malmö Art Academy, Suède, en partenariat avec <i>Nordic Sound Art Programme</i> .
2007 (6 mois)	Programme d'échange Erasmus Academy of Fine Arts, Helsinki, Département "Time and Space", Finlande.
2007	DNSEP (Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique) , option Art, École Supérieure d'Art de Lorraine, Metz.
2004	Licence d'Arts Plastiques , Université de Lorraine, Metz.
1991-2000	Conservatoire Municipal de Sarreguemines, clarinette.
2011-2016	Conservatoire Municipal de Maisons-Laffitte, harpe.
2013-2016	École Municipale des Arts de Sartrouville, danse contemporaine.
2016-2017	Conservatoire Municipal de Fontenay-sous-Bois, danse contemporaine et hip hop.

EXPOSITIONS SONORES ET PERFORMANCES

Novembre	2015	Locus Sonus Symposium #9 , Audio-Mobile Fest 2015, présentation de l'installation <i>Mapping the Iceberg</i> à la Fondation Vasarely, Aix-en-Provence.
Mars	2015	Publication dans Wi Journal of Mobile Media de mon article de recherche sur l'installation <i>Mapping the Iceberg</i> , dans le cadre d'une édition spéciale <i>Audio Mobility</i> , Locus Sonus Symposium #8 .
Octobre	2014	Nuit Blanche , Événement spécial Mixage Fou , présentation de l'installation <i>Mapping the Iceberg</i> au Gymnase Marcel Cerdan, Paris 13.
Avril	2014	Locus Sonus Symposium #8 , présentation de l'installation <i>Mapping the Iceberg</i> à l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence.
Novembre	2012	Performance d'Halldorophone de Halldór Úlfarsson lors du vernissage de l'exposition Horizonic , École supérieure d'arts & médias de Caen/Cherbourg.
Avril-juin	2009	Soundings , présentation de l'installation <i>There's no place like home</i> au Musée d'Art Contemporain, Roskilde, Danemark.

CENTRES D'INTÉRÊTS

Arts plastiques, musique, cinéma, danse, littérature, couture, voyages.